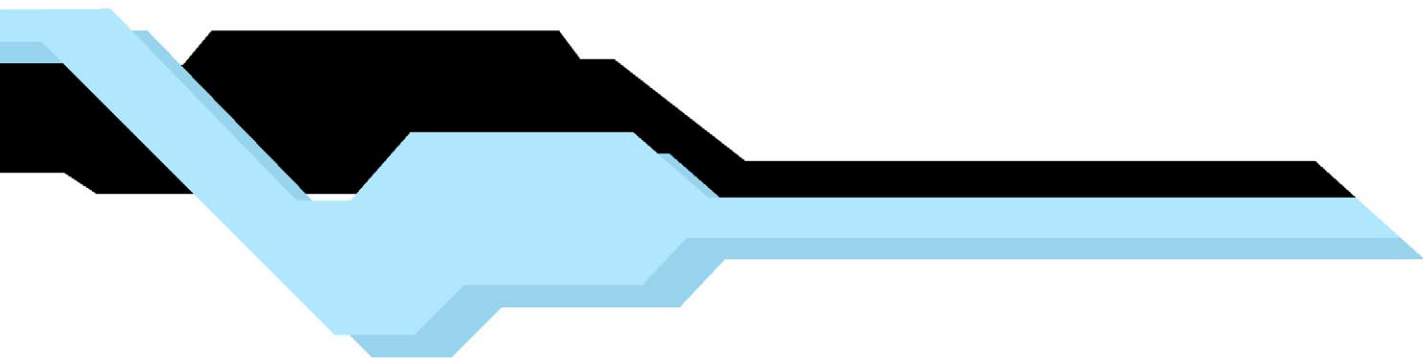


メニューリファレンス



Revision and Quality Control:

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Birgit Grossmann, Sabine Pfeifer, Claudia Schomburg

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。

本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップコピー）。

Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2006.

メニューリファレンス

はじめに

このマニュアルは、さまざまなメニュー項目を素早く確認できるように、Cubase AI におけるメインメニューの項目を全てリストアップしたものです。各メニューのさらなる詳細に関しては『オペレーションマニュアル』をご参照ください。

"Cubase AI" メニュー (Mac OS X のみ)

"Cubase AI について (About Cubase AI)"

このメニュー項目を選択すると、Cubase AI のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開きます。

初期設定

" 初期設定 (Preferences) " ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。

" 適用 (Apply) " ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

終了

プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか？」というダイアログが表示されます。

" ファイル (File) " メニュー

" 新規プロジェクト (New Project) "

新しくプロジェクトを作成するためのメニュー項目です。空白 (Empty) プロジェクト、もしくはプロジェクトテンプレートを選択するための "新規プロジェクト (New Project) " ダイアログが表示されます。ここには各種のプロジェクトに適した構成のテンプレートがいくつか用意されています。プロジェクトをテンプレートとして保存すると、作成したテンプレートもこのリストに加えられます。

リストから 1 つを選択し、"OK" ボタンをクリックすると、" プロジェクトフォルダを設定 (Set Project Folder) " ダイアログが表示されます。ここでは新規プロジェクトに関連する全てのファイルを保存するフォルダを設定します。既存のフォルダを選択するか、新たなフォルダを作成して新規プロジェクトの保存先を決定します。

" 開く ... (Open...) "

このメニュー項目を選択すると、保存されたプロジェクトファイルを選択して開くためのファイルダイアログが現れます。Cubase のプロジェクトファイルの拡張子は ".cpr" です。複数のプロジェクトを同時に開くことができますが、アクティブとなるプロジェクトは常に 1 つだけです。プロジェクトウィンドウ左上隅のボタンの青い点灯は、現在そのプロジェクトがアクティブであることを示しています。

" 閉じる (Close) "

現在アクティブなウィンドウを閉じるコマンドです。プロジェクトウィンドウがアクティブであれば、そのプロジェクトウィンドウが閉じられます。

" 保存 (Save) "

前回の保存後、プロジェクトに対して行われた全ての変更を保存します。" 保存 (Save) " は、プロジェクトを現在の名称で現在の場所に保存するコマンドです。

" 名前をつけて保存 ... (Save As...) "

" 名前をつけて保存 (Save As) " を選択すると、現在のプロジェクトに新規の名称を与え、新規のプロジェクトフォルダを指定して保存することができます。

" プロジェクトを新規フォルダに保存 ... (Save Project to New Folder...) "

プロジェクトを新たな空のフォルダに保存するためのメニュー項目です。アーカイブの作成に役立ついくつかのオプションが用意されています。

保存先に空のフォルダを選択すると、プロジェクトの名称と以下のオプションを設定するダイアログが表示されます。

- **" オーディオファイルの最小化 (Minimize Audio Files) "**
プロジェクトから参照されているオーディオクリップのサイズをファイルごと最小化します。プロジェクトから参照されるクリップは、実際にプロジェクトが使用する部分よりはるかに長い場合もあり、このオプションによってプロジェクトのサイズを有効に縮小することができます。
- **" プロセッシング結果を固定 (Freeze Edits) "**
クリップに適用された全ての処理やエフェクトを恒久的なものにフリーズします。

• "未使用のファイルを除去 (Remove Unused Files)"

"プロジェクトを新規フォルダに保存 ... (Save Project to New Folder)" を実行すると、プロジェクトに関連する全てのファイル（上の2つのオプション設定が適用されます）が新規フォルダに保存されます。オリジナルのプロジェクトフォルダの内容に手が加わることはありません。しかしながら「オリジナルプロジェクトのファイルはもう必要無い」と確信できるなら、それらを削除することも可能です。

"テンプレートとして保存 ... (Save as Template...)"

どんなプロジェクトでもテンプレートとして保存することが可能です。選択したテンプレートをベースに新規プロジェクトをスタートすることができるように、新規プロジェクトを作成する際、有効なテンプレートのリストが表示されます。

保存されたテンプレートには、クリップやイベントなど、オリジナルプロジェクト内にある全てが含まれています。

"最後に保存した状態に戻す (Revert)"

現在のプロジェクトを、最後に保存されたバージョンに戻すためのメニュー項目です。最後の保存以降に新たなレコーディングファイルを作成している場合、それらを保持するか削除するかを選択することができます。

"ページの設定 ... (Page Setup...)"

このメニュー項目を選択すると、標準ダイアログの"ページ設定 (Page Setup)"が開かれます。スコアの印刷に先立って用紙フォーマットを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディタが開いている場合にのみ有効です。

"印刷 ... (Print...)"

標準ダイアログの"印刷 (Print)"が開かれます。どのページを印刷するか、何部印刷するか、などを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディタが開いている場合にのみ有効です。

"読み込み (Import)"

"オーディオファイル ... (Audio File...)"

オーディオファイルを直接プロジェクトに読み込むためのコマンドです。読み込まれるファイルは選択されたオーディオトラックの、現在のカーソル位置に取り込まれます（オーディオトラックが選択されていない場合、新規にオーディオトラックが生成されます）。

"ビデオファイル ... (Video File...)"

ビデオトラックにビデオを読み込むためのダイアログが開かれます。ビデオトラックは自動的に作成されるので、読み込み前に用意する必要はありません。読み込まれるビデオは現在のカーソル位置に取り込まれます。

"MIDI ファイル ... (MIDI File...)"

タイプ「0」（1つのトラックに全データを保持）またはタイプ「1」（複数トラックのデータ）のMIDIファイルを読み込むことができます。読み込みの際には、ファイルを現在のプロジェクトに読み込む、または新規プロジェクトを作成して読み込む、のどちらかを選択できます。

"書き出し (Export)"

"MIDI ファイル ... (MIDI File...)"

MIDIをスタンダードMIDIファイルとして書き出します。

"オーディオミックスダウン ... (Audio Mixdown...)"

出力バスをミックスダウンして書き出すためのメニュー項目です。

"初期設定 ... (Preferences...)"

⇒ MacOS Xの場合、"初期設定 (Preferences)"ダイアログは"Cubase AI"メニューから開きます。

"初期設定 (Preferences)"ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。

"適用 (Apply)"ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

"キーコマンド ... (Key Commands...)"

"キーコマンド (Key Commands)"ダイアログでは、Cubase AIのほとんど全ての機能に対してキーコマンドを設定（新規に設定、または既存のキーコマンドをお好みのものに変更）することが可能です。

"最近使用したプロジェクト (Recent Projects)"

このメニュー項目のサブメニューには、最近使用したプロジェクトへのショートカットが表示されます。表示の順は時間の順に従っています。前回使用したプロジェクトが一番上に表示されています。

"終了 (Quit)"

⇒ MacOS Xの場合、このコマンドは"Cubase AI"メニューにあります。プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか？」というダイアログが表示されます。

" 編集 (Edit) " メニュー

" 元に戻す / 再実行 (Undo/Redo) "

Cubase AI は任意の編集ポイントまでさかのぼることが可能な「アンドゥ」機能を搭載しています。実行されたほぼ全ての操作を取り消すことが可能です。

- 最後に行われた操作を取り消すには、"編集 (Edit) "メニューから "元に戻す (Undo) " を選択、または対応するキーコマンド（デフォルトでは [Ctrl]/[Command]+[Z] ）を実行してください。
もう一度 "元に戻す (Undo) " を選択すると、もう1 つ前の操作が取り消されます（以下同様）。
- "元に戻す (Undo) "によって一度取り消した操作を復活させるには、"編集 (Edit) "メニューから "再実行 (Redo) " を選択、または対応するキーコマンド（デフォルトでは [Ctrl]/[Command]+[Shift]+ [Z] ）を実行してください。取り消された操作は、新たな操作をするまで "再実行 (再実行) "することが可能です。（新たな操作を行った時点で "再実行 (Redo) " スタックがクリアされます— 次項参照）

❗ "ファイル (File) "メニューの "初期設定 (Preferences) "、" 全般 (General) " ページにある "" 元に戻す " ステップ最大値 (Maximum Undo) " の設定により、元に戻るレベル（何段階の取り消しが可能か）を設定することができます。

" 編集履歴 ... (History...) "

"編集履歴 ... (History...) " ダイアログには、"元に戻す (Undo) " スタック（実行された操作を順に並べたもの、最後の操作を一番上に表示）と "再実行 (Redo) " スタック（取り消された操作を順に並べたもの、最後に取り消された操作が一番下に表示）が表示されています。2 つのスタックは分割線によって分けられています。

"元に戻す (Undo) " スタックと "再実行 (Redo) " スタックの間の分割線を移動することによって（すなわち、"元に戻す (Undo) " スタックから "再実行 (Redo) " スタックに、あるいはその逆に操作項目を移動することによって）、複数の操作を1 度に "元に戻す (Undo) " / "再実行 (Redo) " することができます。

" 切り取り / コピー / 貼り付け (Cut/Copy/Paste) "

いくつかの選択されたイベント（または選択された範囲）をカット、またはコピーし、それらを元のトラックの現在のカーソル位置にペーストすることができます。

" 元のポジションに貼り付け (Paste at Origin) "

元の位置（そのイベントがカット、またはコピーされた位置）にイベントをペーストするコマンドです。

" 削除 (Delete) "

選択されたイベントを全て削除します。

" カーソル位置で分割 (Split at Cursor) "

選択されたイベントをカーソル位置で分割します。何もイベントが選択されていない場合、カーソル位置を横切る全てのイベント（全トラックのイベント）が分割されます。

" 左右ロケーター位置で分割 (Split Loop) "

選択されたイベントを左右ロケーター位置で分割します。何もイベントが選択されていない場合、左右ロケーター位置を横切る全てのイベント（全トラックのイベント）が分割されます。

" 範囲 (Range) "

"範囲 (Range) " のサブメニューに示される項目のオプションは以下の通りです。

オプション	説明
左右ロケーター間全体をコピー (Global Copy)	選択範囲内の全てをコピーします。
範囲を始めて切り取り (Cut Time)	選択範囲を削除し、クリップボードに記憶します。削除された範囲によって空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を始めて削除 (Delete Time)	選択範囲は削除されます。空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を広げて貼り付け (Paste Time)	クリップボード上のデータが現在のトラックの選択範囲の開始位置に挿入されます。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
範囲を広げて元のポジションに貼り付け (Paste Time at Origin)	クリップボード上のデータを元の位置にペーストします。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
分割 (Split)	選択範囲に接する全てのイベント / パートが選択範囲の境界線によって分割されます。

オプション	説明
範囲外を削除 (Crop)	一部分が選択範囲に含まれるイベント/パートは全てクラップ (切り抜き) されます。つまり、選択範囲外の部分のみ削除されます。イベントの一部分が選択されているイベント以外には影響はありません。
無音部分を挿入 (Insert Silence)	トラックの選択範囲の開始位置から選択範囲に等しい長さの無音部分 (空のスペース) が挿入されます。選択範囲の開始位置より右のイベントは右に移動します。選択範囲の開始位置に接するイベントは分割され、右の部分のみが右に移動します。

" 選択 (Select) "

このメニュー項目のサブメニューに表示されるオプションは、現在選択しているツール (通常のイベント選択ツール、すなわち矢印ツール、あるいは範囲選択ツール) によって異なります。

イベントの選択

オプション	説明
全て (All)	ウィンドウ上の全てのイベントを選択します。
なし (None)	イベントの選択を全て解除します。
左右ロケーター間 (In Loop)	一部、あるいは全部が左右ロケーター間にある全てのイベントが選択されます。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトカーソルの左に位置する全てのイベントが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルの右に位置する全てのイベントが選択されます。
トラック上の全てのイベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックの全てのイベントを選択します。

範囲の選択

オプション	説明
全て (All)	プロジェクトウィンドウの場合、プロジェクトの開始から終了までの間で、全トラックをカバーする領域が選択されます。サンプルエディタの場合、クリップ全体が選択されます。
なし (None)	現在の選択範囲を解除します。
左右ロケーター間 (In Loop)	左右ロケーターの間を選択範囲とします。プロジェクトウィンドウの場合、選択は全トラックにまたがります。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトの開始位置からプロジェクトカーソルまでが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックのみ選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルからプロジェクトの終了位置までが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックのみ選択されます。
イベント範囲 (Select Event)	サンプルエディタにのみ有効なメニューです。編集イベントに含まれるオーディオ部分のみを選択します。
選択範囲の左端をカーソル位置に設定 (Left Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の左端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
選択範囲の右端をカーソル位置に設定 (Right Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の右端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。

"複製/反復複製 ... (Duplicate/Repeat...)"

- "複製 (Duplicate)" を選択すると、選択イベントのコピーが作成され、そのままオリジナルのすぐ後に置かれます。
複数のイベントが選択されている場合、それら全てが「1 つのユニット」としてコピーされ、ペーストにおいても各イベント間の相対的な距離は保たれます。
- "反復複製 (Repeat...)" を選択すると、ダイアログが現れ、選択イベントのコピー（通常もしくは共有コピー）を複数作成することができます。
上記 "複製 (Duplicate)" 機能に似ていますが、コピーの数を指定できる点が異なります。

"左右ロケーター間で反復して複製 (Fill Loop)"

複数のコピーが左ロケーターから右ロケーターまで並べられます。複数コピーの対象がオーディオイベントの場合、最後のコピーは、右ロケーターの位置で終了するように、自動的に短く切られます。

"移動 (Move to)"

サブメニューには以下のようなオプションが用意されています。

オプション	説明
カーソル (Cursor)	選択イベントをプロジェクトカーソルの位置に移動します。同一トラックで複数のイベントが選択されている場合、最初のイベントがカーソル位置から開始し、続くイベントがその後に元の間隔を保って並べられます。
元のポジション (Origin)	選択イベントは、それぞれの元のポジション（それらが元々レコーディングされた場所）に移動します。
前/後 (Front/Back)	この機能はイベントの位置を実際に変更するわけではありませんが、選択されたイベントをそれぞれ、前面/後面に移動します。重なったイベントがあつて、部分的に隠れているイベントを表示するのに便利です。 オーディオイベントの場合、「見えるセクションのみをプレイバックする」という原則があるので、この機能は非常に重要です。一部が隠されたオーディオイベントを前面に移動する（または、隠れているイベントを背後に移動する）ことにより、そのイベント全体を再生することが可能になります。 イベントのクイックメニューから "前 (Front)" を選択することも可能ですが、機能は若干異なります。

"独立コピーに変換 (Convert to Real Copy)"

新たなバージョンのコピーを作成し、ブールに追加するコマンドです。独立コピーは、コピー元とは無関係に編集することができます。

"ミュート / ミュートを解除 (Mute/Unmute)"

"ミュート (Mute)" を選択すると、選択イベントをミュートする（無音にする）ことができます。

選択イベントのミュートを解除するには、"ミュートを解除 (Unmute)" を選択してください。

"オートメーションをイベントに従わせる (Automation follows Events)"

この機能は "初期設定 (Preferences)" の "編集操作 (Editing)" ページでもアクティブにすることができますが、素早い切り換えのために "編集 (Edit)" メニューに組み込まれています。この機能をアクティブにすると、トラックでオートメーションを含むイベントやパートを移動した際に、オートメーションイベントも一緒に移動します。すなわち、特定のイベントに作用すべきオートメーションイベントが、プロジェクトの元の位置に残されることなく、イベントとともに移動します。

"カーソル位置のイベントを自動的に選択 (Auto Select Events under Cursor)"

この機能は "初期設定 (Preferences)" の "編集操作 (Editing)" ページでもアクティブにすることができますが、素早い切り換えのために "編集 (Edit)" メニューに組み込まれています。この機能をアクティブにすると、選択されたトラックでプロジェクトカーソルに接触する全てのイベントが自動的に選択されます。

"選択したトラックを拡大 (Enlarge Selected Track)"

この機能は "初期設定 (Preferences)" の "編集操作 (Editing)" - "プロジェクト / ミキサー (Project & Mixer)" ページでもアクティブにすることができます。この機能をアクティブにすると、プロジェクトウィンドウで選択されたトラックの高さが自動的に拡大されます。

"ズーム (Zoom)"

"編集 (Edit)" メニューの項目 "ズーム (Zoom)" のサブメニューには以下のオプションが用意されています。

オプション	説明
ズームイン (Zoom In)	プロジェクトカーソルを中心に、1段階だけズームインします。
ズームアウト (Zoom Out)	プロジェクトカーソルを中心に、1段階だけズームアウトします。
全体を表示 (Zoom Full)	「プロジェクト全体」が見渡せるようにズームアウトします。この「プロジェクト全体」とは、プロジェクトの開始点から "プロジェクト設定 (Project Setup)" ダイアログで定められた "長さ" を意味します。
選択範囲を拡大表示 (Zoom to Selection)	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、縦、横方向にズームインします。
選択範囲をズーム (水平方向のみ) (Zoom to Selection (Horiz.))	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、横方向にズームインします。
イベント全体を表示 (Zoom to Event)	サンプルエディタ のみに有効なオプションです。
垂直方向にズームイン (Zoom In Vertical)	縦方向に1段階だけズームインします。
垂直方向にズームアウト (Zoom Out Vertical)	縦方向に1段階だけズームアウトします。
選択トラックをズームイン (Zoom In Tracks)	選択トラックを縦方向に1段階だけズームインします。
選択トラックをズームアウト (Zoom Out Tracks)	選択トラックを縦方向に1段階だけズームアウトします。
選択トラックを拡大表示 (Zoom Selected Tracks)	選択トラックについては縦方向に1段階だけズームインし、他の全てのトラックの高さを最小化します。

"プロジェクト (Project)" メニュー

"トラックを追加 (Add Track)"

サブメニューから選択したタイプのトラックを追加することができます。

"トラックを複製 (Duplicate Track)"

選択したトラックの複製を作成します。

"選択トラックを除去 (Remove Selected Tracks)"

選択されたトラックとそのパート / イベントの全てをプロジェクトウィンドウから除去します。

"使用中のオートメーションを全て表示 (Show Used Automation)"

この項目は、トラック欄のトラック上で右クリックして表示されるコンテキストメニューから選択できます。

全てのトラックで使用されているオートメーションサブトラックを全て開きます。

"オートメーションを隠す (全トラック) (Hide All Automation)"

開かれているオートメーションサブトラックを全て閉じます。

"プール (Pool)"

プロジェクトに属する全てのクリップ (オーディオとビデオファイル) を収納するオーディオプールが開かれます。

"マーカー (Markers)"

マーカーウィンドウを開きます。マーカーは位置を記憶したものであり、プロジェクトにおける重要な場所に素早く移動することを可能にします。

"テンポトラック (Tempo Track)"

このメニュー項目を選択すると、テンポトラックエディタが開かれます。テンポを基準にするトラックの場合、そのテンポはテンポトラック (トランスポートパネルの "TEMPO" ボタンでアクティブにします) に従わせることができます。テンポトラックにはテンポチェンジが含まれる場合もあります。

"プロジェクトの設定 ... (Project Setup...)"

プロジェクトの一般的設定を行うダイアログです。

"オートフェードの設定 (Auto Fades Settings...)"

"オートフェード (Auto Fades)" ダイアログを開きます。ここでは各種のフェードオプションを設定することができます。

"オーディオ (Audio)" メニュー

"プロセッシング (Process)"

オーディオプロセッシングは、まずイベントの選択を行い、次に "プロセッシング (Process)" のサブメニューから機能を選択し、処理を適用するという手順で実行します。

"エンベロープ (Envelope)"

"エンベロープ (Envelope)" 機能は、選択されたオーディオにボリュームエンベロープを適用します。

"フェードイン/アウト (Fade In/Out)"

フェードインとフェードアウトの設定をすることができます。

"ゲイン (Gain)"

選択されたオーディオのゲイン (レベル) の変更が可能です。

"クリップボードデータとマージ (Merge Clipboard)"

クリップボードのオーディオを選択されたオーディオとミックス (選択の開始位置から) する機能です。

この機能を有効にするためには、あらかじめサンプルエディタで適当な長さのオーディオをカットまたはコピーしておく必要があります。

"ノイズゲート (Noise Gate)"

選択したオーディオ・イベントに対し、設定するスレッシュホールドレベルを下回る部分をスキャンし、それらを無音にする機能です。

"ノーマライズ (Normalize)"

"ノーマライズ (Normalize)" は、オーディオの最大レベルが任意の値になるように処理する機能です。求められる最大レベルを指定すると、この機能は、まず現在の最大レベルを分析し、指定された最大レベルと比較して、その差分だけオーディオのゲインを持ち上げます (指定レベルが現在のレベルを下回る場合、ゲインは下げられます)。

"位相を反転 (Phase Reverse)"

選択したオーディオ・イベントの位相を反転します。

"DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)"

選択したオーディオ内の「DC オフセット」を除去します。「DC オフセット」とは、信号内の DC (直流) 要素が大きい (もしくは、偏っている) 状態のことで、波形を見ると信号の中心が「ゼロレベル」の軸から離れて表示されるので視覚的に分かる場合もあります。DC オフセットは実際に聞こえてくる音には影響しませんが、「ゼロクロッシング」の検出と一部のプロセッシングに影響があるので、除去されるべきものです。

DC オフセットが生じた場合、通常、これはレコーディングの開始から終わりまで恒常的に存在するので、この機能はオーディオクリップ全体に適用することが望ましいでしょう。

"リバーブ (Reverse)"

選択したオーディオ・イベントを逆転させます。テープを逆回転したような効果が得られます。

"無音化 (Silence)"

選択したオーディオ・イベントを無音にします。

"左右チャンネルを入れ替え (Stereo Flip)"

ステレオのオーディオ・イベントが選択された場合にのみ有効な機能です。左右のチャンネルを色々な方法で処理することが可能です。

"ヒットポイント (Hitpoints)"

このサブメニューに示されるのは、Cubase AI 独自のヒットポイント検出機能に関する項目です。この機能は、オーディオファイルに含まれる瞬間的なアタックを検出し、全てのアタックに「ヒットポイント」と呼ばれるマーカーを挿入します。「ヒットポイント」が正しくセットされると、ファイルを「スライス」に分割することが可能となります。すなわち、ピッチに影響を与えずにテンポを変更することができます。

サブメニューに示される項目は以下の通りです。

オプション	説明
ヒットポイントの検出 (Calculate Hitpoints)	サンプルエディタでヒットポイントの計算を実行します。
ヒットポイントからオーディオスライスを作成 (Create Audio Slices from Hitpoints)	ヒットポイントに従ってイベントをスライスし、ループのテンポを現在のプロジェクトのテンポと合致させます。
ヒットポイントからマーカーを作成 (Create Markers from Hitpoints)	ヒットポイントに従い、マーカートラックにマーカーを作成します。

オプション	説明
ヒットポイント位置でオーディオイベントを分割 (Divide Audio Events at Hitpoints)	ヒットポイントに従い、1つのイベントを複数のイベントに分割します。
ヒットポイントの除去 (Remove Hitpoints)	全てのヒットポイントを除去します。

" リアルタイム処理 (Realtime Processing) "

このサブメニューに示されるのは、Cubase AI のリアルタイム処理に関する項目です。

サブメニューに示される項目は以下の通りです。

オプション	説明
タイムストレッチ/トランスポーズをフリーズ (Freeze Timestrech and Transpose)	リアルタイム処理をフリーズし、CPU パワーの消費を節約します。
オーディオストレッチをキャンセル (Unstretch Audio)	リアルタイムのストレッチ処理を取り消します。

" 高度な処理 (Advanced) "

" 高度な処理 (Advanced) " のサブメニューは以下の項目を含みます。

オプション	説明
ループ範囲からオーディオイベントを作成 (Set Audio Event from Loop)	ヒットポイント作成時に設定したループ範囲に一致する長さにイベントを変更します。
イベントからテンポを設定 (Set Tempo from Event)	編集中のループから検出されたテンポをプロジェクトのテンポに設定します。
隙間をつめる (Close Gaps)	タイムストレッチを適用し、スライス間の隙間を詰めます (一般的に、プロジェクトのテンポがループのテンポより遅い場合に使用します)。

オプション	説明
テンポに合わせてタイムストレッチ (Stretch to Project Tempo)	選択されたイベント全てをストレッチし、プロジェクトのテンポに合わせます。各イベントにヒットポイントの検出を済ませておく必要があります。
重複するイベントを削除 (Delete Overlaps)	サイクルレコードモードに " スタック (Stacked) " を設定してオーディオを録音した場合に使用します。このモードではプロジェクトウィンドウのトラックに、各テイク (サイクルラップ) が異なるレーンとして表示されます。テイクを編集してパフェクトなテイクを作成できたら、この " 重複するイベントを削除 (Delete Overlaps) " 機能を実行します。分離したテイクが1つのレーンにまとめられ、全てのオーバーラップが除去されます。再生されるもののみがプロジェクトウィンドウに表示されるようになります。

" イベントをパートにまとめる (Events to Part) "

選択したいいくつかのオーディオイベントから1つのパートを作成します。

" パートを分解 (Dissolve Part) "

1つの選択されたオーディオパートを分解し、含まれるいくつかのオーディオイベントを独立オブジェクトとしてトラックに表示します。スナップポイントを現在のカーソルの位置に設定します。

" 選択イベントから独立ファイルを作成 (Bounce Selection) "

選択イベントから新規クリップ、または新規オーディオファイルを作成します。

" 選択イベントをプール内で検索 (Find Selected in Pool) "

プロジェクトウィンドウで選択しているイベントをプール内で素早く見つけるのに便利なコマンドです。このメニュー項目を選択すると、プールが開かれ、対応するクリップが強調表示されます。

"クロスフェード (Crossfade)"

2 つの連続するオーディオイベントを選択し、それらの間にクロスフェードを作成することができます。

- 2 つのイベントがオーバーラップしている場合、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。
- 2 つのイベントにオーバーラップがない場合（けれどもそれぞれのオーディオクリップにオーバーラップがある場合）、イベントのサイズが調整され、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。

"フェードを除去 (Remove Fades)"

選択イベントのフェード、またはクロスフェードを全て取り除きます。

"フェードエディタを開く (Open Fade Editor(s))"

選択イベントを編集する "フェード (Fade)" ダイアログが開かれます。イベントにフェードイン、フェードアウト、両方のカーブが設定されている場合、2 つのダイアログが開かれます。

"フェードを選択範囲に合わせる (Adjust Fades to Range)"

選択範囲に合わせてフェード領域を調整します。

"プロセッシング結果を固定 ... (Freeze Edits...)"

クリップに適用されたプロセッシング、またはエフェクト効果を恒久的なものに固定するコマンドです。

"MIDI" メニュー

"キーエディタを開く (Open Key Editor)"

選択された 1 つ、または複数の MIDI パート / トラックのキーエディタを開きます。このエディタは、「ピアノロール」タイプのグラフィックインターフェースを採用しています。各ノートはグリッド内のボックスとして描かれます。

"スコア (Scores)"

このメニューのサブメニューでは、MIDI ノートを楽譜として表示するスコアエディタを開いたり、スコアエディタのいくつかの機能にアクセスすることが可能です。

"ドラムエディタを開く (Open Drum Editor)"

ドラム、そしてパーカッションのトラックを編集するために特別に設計されたドラムエディタを開きます。

"リストエディタを開く (Open List Editor)"

リストエディタを開きます。このエディタでは、MIDI ノート、コントローラー、その他のイベントが 1 つのリストに示されます。

"標準クオンタイズ (Over Quantize)"

「クオンタイズ」とは、録音されたノートを自動的に移動し、それらを音符と完全に一致するポジションに置く機能です。このメニュー項目を実行すると、選択された MIDI パートやノートは、現在、"クオンタイズ (Quantize)" ポップアップメニューに設定された値に基づいてクオンタイズされます。

"感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)"

"感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)" を適用すると、ノートは「正確に最も近いクオンタイズグリッドへ」ではなく、「その途中まで」移動します。ノートをクオンタイズグリッドにどれだけ近付けるかは、"クオンタイズ設定 (Quantize Setup)" ダイアログの "感度指定クオンタイズ (Iterative Strength)" で設定します。

"クオンタイズの設定 ... (Quantize Setup...)"

"クオンタイズ設定 (Quantize Setup)" ダイアログでは各種のクオンタイズ設定を行います。

" 高度なクオンタイズ (Advanced Quantize) "

" ノート長のクオンタイズ (Quantize Lengths) "

ノートの開始ポジションには手を加えず、ノートの長さのみをクオンタイズします。ノートの長さを MIDI エディタのツールバーに示される " ノート長 Q (Length Quantize) " によってクオンタイズします。

" ノートの終わりをクオンタイズ (Quantize Ends) "

サブメニューの " ノートの終わりをクオンタイズ (Quantize Ends) " 機能は、ノートの終了ポジションにのみ影響します。その点を除くと通常のクオンタイズと変わりません。" クオンタイズ (Quantize) " ポップアップメニューの設定が適用されます。

" クオンタイズを解除 (Undo Quantize) "

いつでも、選択した MIDI ノートのクオンタイズを解除してオリジナルの位置に復帰することができます。これは通常の " 元に戻す (Undo) " 履歴とは独立する機能です。

" クオンタイズを固定 (Freeze Quantize) "

クオンタイズされたポジションを恒久的なものにすることが望まれる場合があります。たとえば、オリジナルのポジションに対するクオンタイズではなく、既にクオンタイズされた現在のポジションのノートに対して、2回目のクオンタイズを適用する場合などです。これを行うには、2回目のクオンタイズに先立って目的のノートを選択し、この機能を実行してください。

" 移調 ... (Transpose...) "

" 移調 (Transpose) " ダイアログを開きます。ここでは選択ノートに移調を設定することができます。

" MIDI モディファイアをフリーズ (Freeze MIDI Modifiers) "

選択されたトラックの全てのフィルター設定をそれぞれのトラックに適用し、" 左右ロケーター間の MIDI をマージ (Merge MIDI in Loop) " 機能とは対照的に、その結果を元のデータと書き換えます (トラックパラメーターやインサートはリセットされます)。

" パートを分解 (Dissolve Part) "

この項目には 2 つの使用法があります。

- MIDI パートに異なるチャンネルのイベントが混在している場合 (MIDI チャンネルを " 全て (Any) " に設定した場合など)、イベントを MIDI チャンネルごとに分割します。
- MIDI イベントをピッチごとに分割します。
通常、ピッチごとに異なるサウンドを持つドラムトラックに特に有効です。

" 機能 (Functions) "

" レガート (Legato) "

選択された各ノートを、次のノートに到達するまで伸ばします。" 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページ、" レガート時のオーバーラップ量 (Legato Overlap) " 設定で、希望するギャップ (間隔)、あるいはオーバーラップ量を指定できます。

" 設定した長さに変更 (Fixed Lengths) "

全ての選択したノートの長さを、MIDI エディタのツールバーに示される " ノート長 Q (Length Quantize) " に変更します。

" 重複ノートを解消 (Delete Doubles) "

「ダブルノート」、すなわち、まったく同じポジションに置かれている同じピッチのノートを除去します。「ダブルノート」の現象は、サイクルモードでレコーディングした場合や、クオンタイズを実行した後などに発生することがあります。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。

" 全てのコントロールデータを削除 (Delete Controllers) "

選択した MIDI パートから、全ての MIDI コントローラーイベントを削除します。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。

" コンティニユアスコントロールデータを削除 (Delete Continuous Controllers) "

選択した MIDI パートから、全ての MIDI コンティニユアスコントローラーイベントを削除します。「On/Off」のイベントやサステインペダルイベントは削除されません。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。

" ノートの削除 ... (Delete Notes...) "

非常に短いノートや非常に弱いノートを削除します。MIDI レコーディング後など、不必要な「ゴーストノート」を自動的に取り除くことができます。" ノートの削除 ... (Delete Notes...) " を選択するとダイアログが開かれます。ここで削除するための条件を設定します。

" ポリフォニー発音数の制限 (Restrict Polyphony) "

このメニュー項目を選択すると、選択されたノートやパートに使用する「ボイス数」を設定するダイアログが開かれます。この方法によってポリフォニー発音数を制限すると、限られた発音数のインストゥルメントにおいて、全てのノートを確実に演奏させる保証となります。具体的に説明すると、この機能は必要に応じてノートの長さを短縮し、次のノートの開始と重ならないようにするものです。

"ペダルデータをノート長に適用 (Pedals to Note Length)"

この機能は、サステインペダルの「on/off」イベントを検索し、ペダルが適用されているノートの終わりをサステインペダルの「off」ポジションと一致させた後、サステインコントローラーの「on/off」イベントを除去します。

"オーバーラップを解消 (モノ) (Delete Overlaps (mono))"

同じピッチの 2 つのノートがオーバーラップ (一方が他方の終了ポイントより前に開始) しないことを保証する機能です。同じピッチでオーバーラップしたノートは、MIDI 音源に混乱を引き起こすことがあります (ノートオフの送信前にノートオンが送信されるからです)。こういった場合に、この機能を用いると自動的に問題を解決できます。

"オーバーラップを解消 (ポリ) (Delete Overlaps (poly))"

この機能は、必要に応じてノートの長さを短縮し、他のノートの終了以前に開始するノートが存在しないようにします。ノートのピッチに関わらず機能します。

"ベロシティー (Velocity...)"

ノートのベロシティーを様々な方法で処理するダイアログが開かれます。

"設定したベロシティーに変更 (Fixed Velocity)"

全ての選択ノートのベロシティーを、MIDI エディタのツールバーに示される "挿入 Vel (Insert Velocity)" の値に設定します。

"データの削減 (Thin Out Data)"

MIDI データの量をスリムにする機能です。非常に密度の高いコントローラーカーブなどを録音した後などにこの機能を適用すると、MIDI デバイスへの負荷を軽減することができます。

"MIDI オートメーションの抽出 (Extract MIDI Automation)"

1 つの MIDI パートのコンティニューアスコントローラーデータを自動的に MIDI トラックオートメーションデータに変換する機能です。

"リバーズ (Reverse)"

選択された全てのイベント (または選択パートに含まれる全てのイベント) の順番を逆転します。再生時には逆の順で演奏されることになります。これはオーディオの "リバーズ (Reverse)" 機能とは異なります。MIDI の "リバーズ (Reverse)" では、各ノートは通常の方法で MIDI インストゥルメントで演奏されます。ただ演奏の順番のみが逆転するだけです。

"ロジカルプリセット (Logical Presets)"

このメニューのサブメニューには、「MIDI データを検索して置換する」という高度な機能の各種プリセットが用意されています。

"ドラムマップの設定 ... (Drum Map Setup...)"

このメニュー項目を選択するとダイアログが開かれます。ここではドラムマップの読み込み、作成、編集、保存を行います。左のリストには、最近読み込まれたドラムマップが表示されています。このリストからドラムマップを選択するとそのサウンドと設定が右のリストに表示されます。

"挿入ベロシティー ... (Insert Velocities...)"

全ての MIDI エディタに備えられた "挿入 Vel (Insert Velocity)" ポップアップメニューでは、ノートの挿入時に 5 つの異なるベロシティー値から 1 つを選択することが可能です。このメニュー項目を選択すると、ポップアップメニューで選択肢となる 5 つのベロシティー値を変更することができます。

"リセット (Reset)"

全ての MIDI チャンネルにおいてノートオフメッセージを送信し、全てのコントローラーをリセットする機能です。ノートが鳴り止まなかったり、コントローラーが滞っているような場合に、この機能を実行してください。

"メディア (Media)" メニュー

" プールを開く (Open Pool Window)"

プールを開きます。

" メディアの読み込み (Import Medium...)"

ファイルをプールに直接読み込むための"メディアの読み込み"ダイアログを開きます。

" 行方不明のファイルを検索 ... (Find Missing Files...)"

"行方不明のファイルを検索 (Resolve Missing Files)"ダイアログを開きます。ここでは、移動されたり、名称を変更されたりして見失われた参照ファイルを探すことができます。

ダイアログでは、ファイルを探す方法を指定してください。プログラムに自動的に探させる場合は"検索 (Search)"を、自分で探す場合は"場所を指定 (Locate)"を、プログラムが検索するディレクトリを指定する場合は"フォルダ (Folder)"を選択してください。

" 行方不明のファイルを プールから除去 (Remove Missing Files)"

プールに見つからないオーディオファイル、もしくは復元できないオーディオファイルが存在する場合、それらをプールから除去することができます。

このメニュー項目を選択すると、プールから行方不明のファイル全てが除去され、プロジェクトウィンドウではそれらに関連するイベントが削除されます。

" 編集ファイルの復元 (Reconstruct)"

ファイルを見つけることができない場合 (誤ってハードディスクから削除してしまった場合など)、プールの"状況 (Status)"欄に"? "マークが表示され、そのファイルが行方不明であることを示します。しかしながら、行方不明のファイルが「編集ファイル」(オーディオのプロセッシングによって作成され、プロジェクトフォルダの"Edits"フォルダに保存されるファイル)である場合、プログラムはオリジナルのオーディオファイルに対して行われた編集内容を再現して、編集ファイルを再構築できる場合があります。

" ファイルを変換 ... (Convert Files...)"

選択ファイルを変換する"ファイルを変換 (Convert Options)"ダイアログを開きます。示されるオーディオファイルの属性の内、変換するものを選択し、それぞれのポップアップメニューを使用して設定を行ってください。

" ファイルをプロジェクト設定に適合 ... (Conform Files...)"

選択されたファイルの内、プロジェクトに特定されたものと異なるファイル属性を持つファイル全てを、定められた属性と適合するように変更します。

" サムネイルキャッシュを生成 (Generate Thumbnail Cache)"

コンピュータの演算負荷が大きい場合に表示するビデオのサムネイルキャッシュを生成します。

" フォルダを作成 (Create Folder)"

プールウィンドウのオーディオ、またはビデオフォルダ内にサブフォルダを新たに作成します。プール内のメディアファイルを作業しやすく整理するために、これらのサブフォルダを"プール録音フォルダ"に設定することも可能です。

" ごみ箱を空にする (Empty Trash)"

ハードディスクからファイルを永久に除去するには、まず、ファイルをごみ箱に移動しなければなりません。ごみ箱にあるクリップは、このコマンドによって永久に除去することが可能です。

" 不使用のメディアを除去 (Remove Unused Media)"

プール内にあり、プロジェクトで使用されていないクリップを全て探し出し、それらをプールのごみ箱に移動 (その後、永久に除去することができます)、あるいはプールから削除する機能です。

" ファイルを保管用に整理 ... (Prepare Archive...)"

プロジェクトのアーカイブ (保管用に整理されたデータ) を作成する際に使用するべきコマンドです。プロジェクトの全ての参照クリップが同じフォルダに存在するかどうかをチェックします。

" プール録音フォルダに設定 (Set Pool Record Folder)"

新たなプール録音フォルダを指定するメニュー項目です。まずフォルダを選択し、次にこのコマンドを選択してください。プール録音フォルダは選択フォルダに変更されます。

" ファイルの最小化 (Minimize File) "

プロジェクトで参照されているオーディオクリップに合わせ、オーディオファイルのサイズを変更する機能です。このオプションを適用して作成されるファイルには、実際にプロジェクトで使用されている部分のみが含まれます。これにより、プロジェクトのサイズを大幅に縮小することが可能です（特にオーディオファイルの多くの部分が未使用である場合）。

" 新規バージョン (New Version) "

選択クリップの新規バージョンを作成します。新規バージョンは同じプールフォルダに同じ名称で（ただし複製であることを示すために「バージョンナンバー」を付加して）表示されます。クリップの最初のコピーのバージョンナンバーは "2" となります（以後同様）。

⇒ クリップをコピーしてもディスクに新たなファイルが作成される訳ではありません。単にクリップの異なる編集バージョン（同じオリジナルファイルを参照）が新たに作成されるだけです。

" プロジェクトに挿入 (Insert into Project) "

プールで選択したクリップを、カーソル位置（またはクリップの元のポジション）でプロジェクトに挿入する機能です。

" プロジェクト上で選択 (Select in Project) "

プロジェクトのどのイベントがプールの特定のクリップを参照しているのかを調べる場合に使用する機能です。まず、プールでクリップを選択し、次にこのメニュー項目を選択してください。対応する全てのイベントがプロジェクトウィンドウで選択されます。

" メディアの検索 ... (Search Media...) "

プールを検索して特定のクリップやリージョンを探すことができます。このコマンドを選択すると現れるダイアログで検索の条件を指定してください。

" トランスポート (Transport) " メニュー

" トランスポートパネル (Transport Panel) "

トランスポートパネルを開きます。

" 左右ロケーターを選択範囲に設定 (Locators to Selection) "

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲を挟み込むように左右ロケーターを移動します。

" カーソル位置を選択範囲の左端に設定 (Locate Selection) "

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の開始位置にプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を選択範囲の終了位置に設定 (Locate Selection End) "

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の終了位置にプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を次のマーカーに設定 (Locate Next Marker) "

次のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を前のマーカーに設定 (Locate Previous Marker) "

前のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を次のイベントに設定 (Locate Next Event) "

選択されたトラックの次の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を前のイベントに設定 (Locate Previous Event) "

選択されたトラックの前の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

" 選択開始 / 終了位置から再生 (Play from Selection Start/End) "

現在の選択の開始 / 終了位置からプレイバックをスタートします。

" 選択開始 / 終了位置まで 2 秒再生 (Play until Selection Start/End) "

現在の選択の開始 / 終了位置の 2 秒前からプレイバックをスタートし、開始 / 終了位置で停止します。

" 次のマーカーまで再生 (Play until Next Marker) "

現在のプロジェクトカーソルの位置からプレイバックをスタートし、次のマーカーで停止します。

" 選択範囲を再生 (Play Selection Range) "

現在の選択範囲のみをプレイバックして停止します。

" 選択範囲を反復再生 (Loop Selection) "

現在の選択範囲をループ再生します。

" プリロールを使用 (Use PreRoll) "

このオプションがアクティブになっている場合、プレイバックまたはレコーディングのスタート時にわずかな「巻き戻し」が挿入されます。

" ポストロールを使用 (Use PostRoll) "

このオプションがアクティブになっている場合、Cubase AI はオートパンチの終了後に短いセクションを再生します。

" 左ロケーター位置から録音開始 (Start Record at Left Locator) "

このオプションにチェックを入れた場合、録音ボタンをクリックすると同時にプロジェクトカーソルが左ロケーターの位置にジャンプし、そこからレコーディングがスタートします。チェックがない場合、レコーディングは現在のプロジェクトカーソルの位置から直接スタートします。

" メトロノームの設定 ... (Metronome Setup...) "

" メトロノーム 設定 (Metronome Setup) " ダイアログを開きます。メトロノームに関する各種の設定を行うことができます。

" メトロノームを使用 (Metronome On) "

メトロノームをアクティブにします。

" プリカウント オン (Precount On) "

プリカウントをアクティブにします。プリカウントは、一般的には「カウント」と呼ばれ、メトロノームがアクティブである場合に、ストップモードから実際にレコーディングを開始するまでの間に聞くことのできるものです。この機能はトランスポートパネルでアクティブにすることもできます。プリカウントの小節数は " メトロノーム 設定 (Metronome Setup) " ダイアログで設定してください。

" 同期の設定 ... (Sync Setup...) "

同期に関する設定を行うダイアログを開きます。

" 同期オン (Sync Online) "

同期をアクティブにします。

" 蓄積した MIDI イベントをパートに保存 (Retrospective Record) "

過去に遡って MIDI をレコーディングする機能です。" 初期設定 (Preferences) " の " 録音 (Record) " ページ、" 蓄積した MIDI イベントをパートに保存 (Retrospective Record) " オプションがアクティブに設定され、そして MIDIトラックが録音可に設定されている場合、ストップモード時やプレイバック中に演奏された全ての MIDI ノートはバッファメモリにキャプチャーされます。その後、このコマンドを選択すると、演奏された MIDI ノート (すなわちバッファメモリに記憶された MIDI ノート) は録音可の MIDIトラックに MIDIパートとして置かれます。MIDIパートは演奏を開始した時のカーソル位置に表示されます。

" デバイス (Devices) " メニュー

"MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager)"

"MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager) " を開くと、MIDI デバイスをインストールすることができます。すでに定義された MIDI デバイスをリストから選択するか、あるいはデバイスを新たに定義してください。

" ミキサー (Mixer) "

ミキサーを開きます。ミキサーでは、プロジェクトの全てのオーディオ、MIDI、FX チャンネル、グループトラック、アウトプットバス、アクティブな VST にそれぞれのチャンネルストリップが与えられています。

" プラグイン情報 (Plug-in Information) "

" プラグイン情報 (Plug-in Information) " ウィンドウには、インストールされた全ての VST、Audio Codec、Program プラグインと、それらに関する情報がリストアップされています。

"VST コネクション (VST Connections) "

"VST コネクション (VST Connections) " ウィンドウを開きます。ここではインプット / アウトプットのバスをセットアップして、オーディオハードウェアと Cubase AI の間にオーディオのルーティングを確立します。

"VST インストゥルメント (VST Instruments) "

"VST インストゥルメント (VST Instruments) " ウィンドウを開きます。2 つの VST インストゥルメントを選択することができます。ウィンドウのスロットに VST インストゥルメントを選択すると、そのインストゥルメントを MIDI トラックの MIDI 出力先としてポップアップメニューから選択することが可能になります。

"VST パフォーマンス (VST Performance) "

現在の CPU 負荷とディスクの転送速度を示すウィンドウが開かれます。

" ビデオ (Video) "

" デバイス設定 (Device Setup) " ダイアログで選択されたデフォルトのビデオプレーヤーを開きます。

" パネルを表示 (Show Panel) "

" デバイス (Device) " メニューに示される有効なデバイスを並べたパネルが表示されます。各デバイスに直接素早くアクセスすることができます。

" デバイスの設定 ... (Device Setup...) "

リモートコントロールデバイスを追加、または削除したり、オーディオや MIDI に各種の基本的設定 (ASIO ドライバや MIDI ポートの選択など) を行うダイアログを開きます。

" ウィンドウ (Window) " メニュー

" 閉じる (Close) "

現在アクティブなウィンドウを閉じます。プロジェクトウィンドウがアクティブである場合、プロジェクトが閉じられます。

" 全て閉じる (Close All) "

開かれたプロジェクトを含む全てのウィンドウを閉じます。

" 全て最小化 (Minimize All) "

全てのウィンドウを最小化します。

" 全て元に戻す (Restore All) "

全ての最小化された Cubase AI のウィンドウを元のサイズに戻します。

" 水平 / 垂直に並べて表示 (Tile Horizontally/Vertically) " (Windows のみ)

開かれたウィンドウを隣り合うように画面に並べます。

" 重ねて表示 (Cascade) " (Windows のみ)

開かれたウィンドウを綺麗に部分的に重ねて画面に並べます。

" ウィンドウ一覧 ... (Windows...) "

開かれた全てのウィンドウを管理するダイアログが開かれます。

開かれたウィンドウのリスト

" ウィンドウ (Windows...) " メニューの一番下のリストでウィンドウを選択すると、そのウィンドウが最前面に表示されます。

" ヘルプ (Help) " メニュー

" ドキュメント (PDF) (Documentation (Acrobat PDF format)) "

⇒ これらのドキュメントを読むためには、Acrobat Reader がインストールされている必要があります (インストーラーは Cubase AI に付属しています)。

" 入門マニュアル (Getting Started) "

『入門マニュアル (Getting Started)』を開きます。

" オペレーションマニュアル (Operation Manual) "

『オペレーションマニュアル (Operation Manual)』を開きます。

" リモートコントロールデバイス (Remote Control Devices) "

Cubase AI がサポートする MIDI リモートコントロールデバイスについて記したドキュメントを開きます。

" プラグインリファレンス (Plug-in Reference) "

プラグインオーディオエフェクト、VST インストゥルメント、MIDI エフェクトとそれらのパラメーターについての詳細を記すドキュメントを開きます。

" メニューリファレンス (Menu Reference) "

『メニューリファレンス (Menu Reference)』を開きます。プログラムの全てのメニュー項目の詳細が記されています。

"Registration"

このメニュー項目をクリックすると、製品の登録を行う Steinberg のウェブページが開かれます。インターネット接続が必要です。

"Cubase AI について ... (About Cubase AI...) "

⇒ MacOS X の場合、このメニュー項目は "Cubase AI" メニューにあります。

このメニュー項目を選択すると、Cubase AI のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開かれます。